

CITYWALK DI SUKABUMI

¹Cipta Destiara Ekaputri Ruswanda

²Agus Dharma Tohjiwa

¹Universitas Gunadarma, ² ciptadestiara@gmail.com

²Universitas Gunadarma, Agusdharma@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Kota Sukabumi adalah kota perdagangan dan jasa yang mulai berkembang di Indonesia dan menjadi tujuan para investor . Dengan semakin bertambahnya penduduk di kota ini , di butuhkan sebuah pusat perbelanjaan dengan tampilan atau konsep yang berbeda dari pusat perbelanjaan lainnya. CityWalk menghadirkan nuansa baru dalam pusat perbelanjaan. Pada penelitian ini dilakukan perancangan CityWalk di kota Sukabumi dengan mengutamakan ruang terbuka. CityWalk ini diharapkan dapat mengangkat citra kota dan menjadikan icon kota Sukabumi. Konsep yang diterapkan pada CityWalk ini merespon dari kondisi existing di sekitar site. Dengan konsep bangunan yang berkesan natural terkoneksi dengan Alam menjadikan aktifitas berbelanja menjadi nyaman .

Kata Kunci : Alam, CityWalk, Sukabumi.

CITYWALK IN SUKABUMI

Abstract

Sukabumi is a city of trade and services emerging in Indonesia and a target for investors. With the increasing population in this city, its need a shopping center with a view or a different concept from other shopping centers. CityWalk brings new nuances in the shopping center. In this study conducted CityWalk design in the Sukabumi city with emphasis on open space. CityWalk is expected to lift the image of the city and make Sukabumi city icon. The concept is applied in this CityWalk responds from the existing conditions around the site. With the concept of building a natural impression activity connected with Nature makes shopping to be convenient.

Keywords: CityWalk, Nature, Sukabumi

PENDAHULUAN

Di berbagai kota-kota besar, berbagai fasilitas modern yang menunjang kehidupan sosial masyarakat dibangun dengan segala kelengkapannya, missalnya gedung perkantoran, pusat per-

belanjaan, dan lain-lain. Salah satu fasilitas yang dibutuhkan oleh masyarakat kota adalah pusat perbelanjaan. Karena berbelanja ataupun membeli barang kebutuhan sehari-hari adalah

bagian dari kegiatan dan kebutuhan masyarakat. Dalam perkembangannya, hampir semua pusat perbelanjaan menggunakan konsep mall, dengan menyatukan kegiatan rekreasi didalamnya yang diterjemahkan kedalam ruang dan bentuk. Selain mall kebutuhan tersebut dapat di peroleh dari warung, toko, dan pasar tradisional.

Sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan jumlah penduduk maka timbul permasalahan yang baru di masyarakat, yang mana masyarakat menginginkan adanya suatu pusat perbelanjaan yang mampu menampung dan melayani penyediaan akan kebutuhan-kebutuhan tersebut. Konsep perencanaan pusat perbelanjaan ini kemudian di kembangkan lagi fungsinya, dimana kegiatan pada pusat perbelanjaan tidak hanya sekedar untuk berbelanja, akan tetapi juga bisa untuk rekreasi dan mencari hiburan. Konsep ini mengalami perkembangan pesat dan banyak dipakai oleh pusat perbelanjaan baik didalam maupun luar negeri.

Layaknya kota-kota di belahan dunia, Sukabumi sebagai salah satu kota Propinsi Jawa Barat mengidentifikasi kemajuan bangsanya dengan membangun berbagai fasilitas tempat hiburan. Namun, tidak semua adaptasi dapat diterapkan di Indonesia akibat faktor iklim dan budaya. Indonesia sebenarnya bukan kering akan gagasan sebuah pusat hiburan. Sejak zaman raja-raja Jawa dahulu, didekat pusat pemerintahan (keraton) selalu berdampingan dengan apa yang disebut alun-alun yang ramai dikunjungi dan merupakan sebagai tempat transaksi perdagangan untuk kawasan pedagang kecil seperti pedagang kaki lima.

CityWalk merupakan salahsatu konsep yang menghadirkan nuansa baru dalam pusat perbelanjaan. *City Walk* biasanya berupa koridor ruang

terbuka untuk pejalan kaki yang menghubungkan beberapa fungsi komersial dan ritel yang ada. Koridor ini biasanya terbuka dan relatif cukup lebar, berkisar 2 - 6 meter, tergantung konsep jenis kegiatan yang akan diciptakan. Pada penelitian ini dilakukan perancangan *CityWalk* di kota Sukabumi dengan mengutamakan ruang terbuka sebagai sarana pusat perbelanjaan, hiburan dan sarana rekreasi.

DESKRIPSI PROYEK

Judul : Sukabumi City Walk.

Tema : Natural Elegant.

Status Proyek : Fiktif

Lokasi : Kawasan Pengembangan Kota Sukabumi

Perkiraan luas : $\pm 8,9$ Ha

Fungsi Utama : Pusat Perbelanjaan

Fungsi Pendukung : Sarana Hiburan, Rekreasi dan kuliner

Rencana Lantai : 1-5 lantai

KDB : 45%

KLB : 2,5

Maksimal lantai bangunan : 5 Lantai

GSB : 10 meter dari jalan

Batasan Proyek :

■ Utara : Jalan jalur lingkaran selatan

■ Timur : Rumah penduduk

■ Barat : Persawahan

■ Selatan : Sungai Baros

ELABORASI TEMA

Pada penelitian ini diangkat tema *Natural and Elegant* sebagai kesan yang ingin diciptakan pada desain, yaitu sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pusat perbelanjaan dengan mengutamakan koridor koridor ruang terbukanya (*Open Space*), yang nantinya sebuah ruang terbuka ini menjadi ruang terbuka hijau dengan dimaksimalkannya vegetasi agar terkesan alami. Kemudian tiap masa bangunan yang nantinya akan terkoneksi dengan gaya yang *elegant* langsung dengan ru-

ang terbuka hijau dan terkesan bangunan menyatu dengan alam.

mengangkat kesan menyatu dengan alam.

METODE PENELITIAN

Konsep dasar bangunan *City Walk* ini lebih mengarah kepada konsep pendekatan Arsitektur Ekologi. Sesuai dengan temanya yaitu "*Natural Elegant*" maka konsep perancangan bangunan ini saling berkaitan dengan alam sekitar maupun buatan. Dimana konsep desainnya memanfaatkan alam yang ada seperti memanfaatkan matahari sebagai pencahayaan alami dan memanfaatkan angin sebagai penghawaan alami, serta memanfaatkan air hujan sebagai sumber air cadangan.

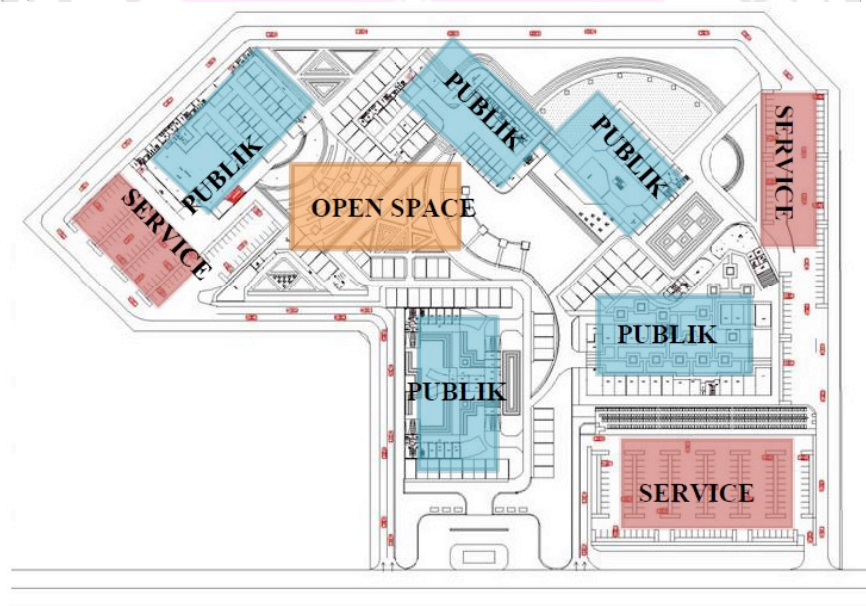
Mengingat fungsi utama *City Walk* adalah sebagai pusat perbelanjaan, dengan konsep koridor ruang terbukanya sebagai orientasi bangunan, maka penerapan tema *Natural Elegant* dimaksudkan setiap masa bangunan yang berdesain elegan saling berhubungan dengan banyaknya ruang terbuka yang nantinya akan di jadikan ruang terbuka hijau dengan di perbanyak vegetasi, kolam dan taman untuk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Rancangan Tapak

Pemintakatan (*zoning*)

Pemintakatan (*Zoning*) dalam perancangan *Citywalk* di Sukabumi ini dibagi menjadi dua zona yaitu zona publik, dan servis. *Zoning* yang digunakan sesuai dengan konsep yaitu lebih mengutamakan kepada banyaknya akses ruang public sebagai ruang terbuka. Sedangkan untuk area parkir terbagi menjadi tiga untuk parkir mobil yang terbagi menjadi yaitu zona parkir untuk pengunjung *citywalk* dan juga parkir untuk pengelola dan servis yang penempatannya disesuaikan dengan fungsi dan pencapaian masing-masing. Berdasarkan analisa survey lapangan, peraturan dan analisa kondisi *site* yang berlokasi di jalan jalur lingkaran selatan kecamatan baros, makan batasan sepadan bangunan adalah 10 meter dari jalan dan luas keseluruhan site adalah 8,9 Ha.



Gambar 1. Analisa Zonasi

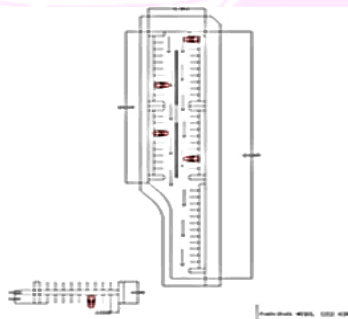
Penataan Parkir

Penataan parkir dalam bangunan dibagi menjadi 3 zona yaitu parkir pengelola, servis, dan pengunjung, namun pada site parker terbagi menjadi 3 lokasi parkir yaitu, Pada hasil perancangan, sisi kanan terdapat parkir yang di peruntukan untuk pengunjung dan dan *loading dock* untuk pengisian bangunan sebelah kanan. Sisi kiri ter-

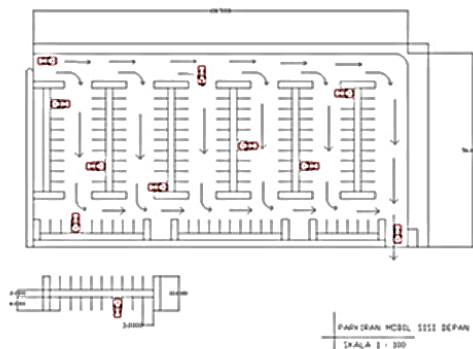
dapat parkir kendaraan mobil untuk pengunjung dan *loading dock* untuk pengisian bangunan sebelah kiri, dan sisi depan terdapat parker sepeda motor dan mobil untuk pengunjung. Gambar berikut merupakan gambar parkir dan sirkulasi parkir pada bangunan sisi kanan.



Gambar 2. Parkiran Sisi Kanan



Gambar 3. Parkiran Sisi Kiri



Gambar 4 Parkiran sisi Depan

Pencapaian

Pencapaian menuju tapak terbagi menjadi dua pencapaian yaitu pencapaian untuk pengunjung di arahkan melalui Jalan Jalur lingkaran selatan dengan arah menuju ke bogor yang dalam site terdapat dua pintu masuk parkir kendaraan pribadi kemudian menuju parkir pengunjung atau *drop off area* sedangkan pencapaian lainnya diperuntukkan untuk pencapaian pengelola dan servis melalui Jalan yang sama.

Sirkulasi Dalam Tapak

Sirkulasi dalam tapak pada *site* mengikuti tata letak bangunan dari setiap fungsi kegiatan masing-masing pada bangunn maupun area bangunan. Pada sirkulasi dalam tapak *Citywalk* di Sukabumi ini dipilih pola sirkulasi

langsung dan terpusat pada bagian dalam tapak, dimana memiliki jalan langsung dari *drop off area* menuju bangunan atau dari lahan parkir pengunjung kemudian diarahakan masuk ke dalam area-area setiap bangunan sebagai pusat orientasi yang akan mengantarkan pengunjung ke gedung satu dan ke gedung yang lain namun dengan melewati pertokoan-pertokoan yang berada disisi kiri dan kanan pada pedestrian untuk pengunjung. Bentuk-bentuk dinamis digunakan sebagai sirkulasi yang berfungsi sebagai orientasi yang tiada habisnya dalam setiap perjalanan menyusuri sirkulasi bangunan. Sedangkan sirkulasi untuk pengelola menggunakan sirkulasi langsung menuju lahan parkir dan kemudian menuju bangunan pengelola.



Gambar 5. Sirkulasi dalam Tapak

Konsep Perancangan Tapak

Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan dipengaruhi oleh konsep bentuk alam yang menggunakan transformasi bentuk-bentuk pada daun dan ranting daun yang di-

anggap sebagai bentuk yang mewakili konsep natural namun bergaya elegan yang ada yang sesuai dengan konsep perancangan *Citywalk* ini.



Gambar 6. Gubahan Massa *Citywalk*

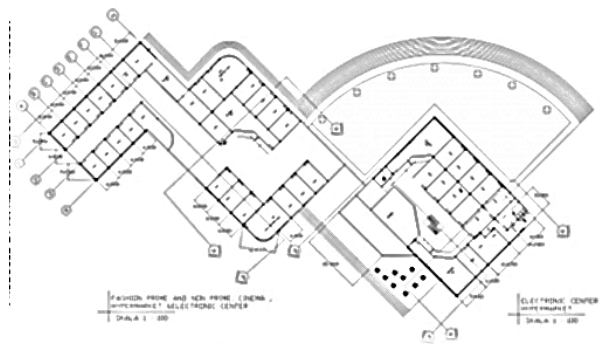
Penataan Ruang

Dalam Penataan ruang mengikuti fungsi perletakan ruang masing-masing yang terbagi menjadi delapan bangunan, kedelapan bangunan itu adalah bangunan *Departement store*,

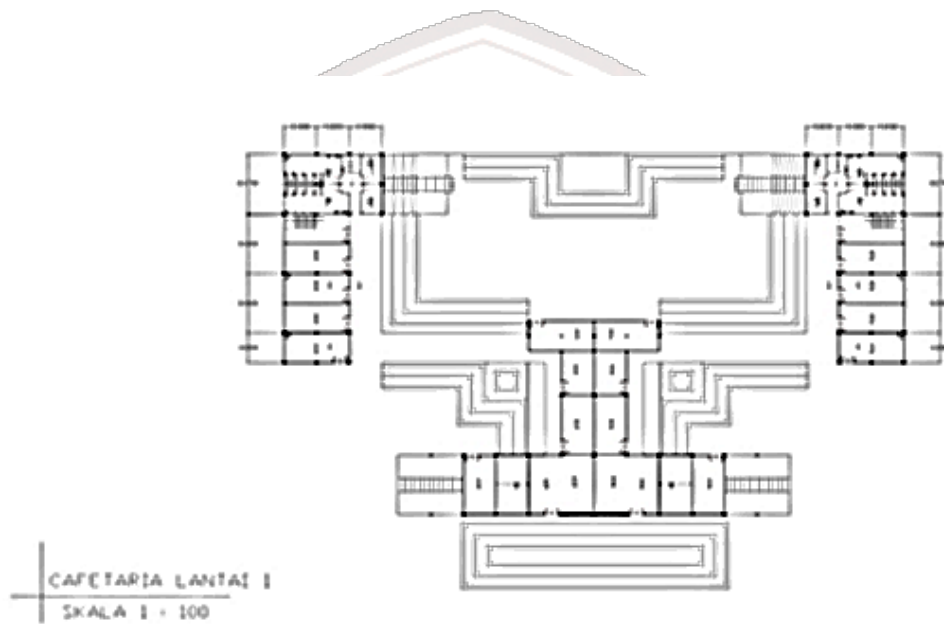
Cinema, *Electronic Center*, *Family entertaint*, *Cafetaria* dan *foodhall*. Kedelapan bangunan tersebut juga mewakili dari kegiatan-kegiatan yang ada di tapak.



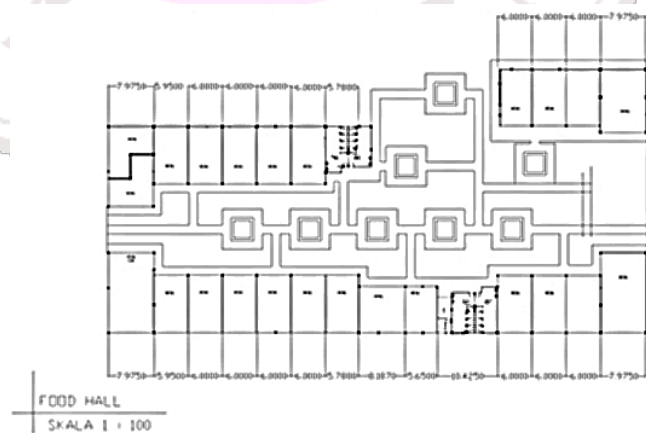
Gambar 7. Denah Book Store, Retail dan *Games Area*



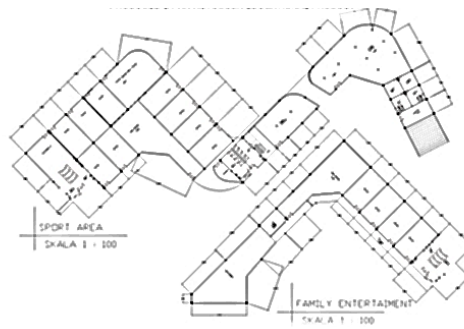
Gambar 8. Denah *Fashion Prime, Cinema, Hypermarket Dan Electronic Center*



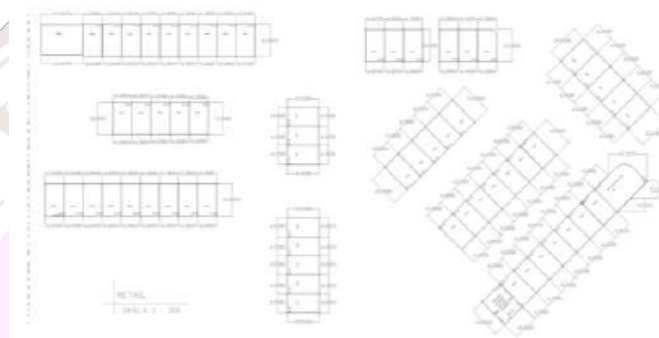
Gambar 9. Denah *Cafeteria*



Gambar 10. Denah *Foodhall*



Gambar 11. Denah Sport Area dan Family Entertainment



Gambar 12. Denah Retail

Ekspresi Bangunan

Ekspresi bangunan ini merepresentasikan bentuk Batang daun yang mewakili bentuk-bentukan alam

yang diimplementasikan dari tema yang sesuai dengan konsep bangunan.



Gambar 13. Perspektif Mata Burung

Interior Bangunan

Pada *Interior Hypermarket* dibuat kesan elegan dan juga di beri komponen komponen berwarna hijau agar kesan natural dari warna daun ada pada interior Hypermarket. Penca-

hayaan alami yang masuk dari lobby Hypermarket meminimalkan pencahayaan buatan sesuai dengan konsep awal desain.



Gambar 14. Interior Hypermarket

Pada Interior *Departement Store* terdapat *Sky Light* yang berfungsi untuk pencahayaan alami agar meminimalkan penggunaan lampu dan meminimalkan energy yang berlebihan. *Sky Light* juga member kesan berbelanja di area terbuka walaupun sebenarnya ada di dalam bangunan.



Gambar 15. Interior Departement store

Pada Interior *Cafetaria* terdapat nuansa merah dan coklat yang disesuaikan dengan warna alam yang berfungsi untuk menambah kesan suasana alami dan penggunaan ornament kaca besar agar meminimalkan penggunaan lampu dan meminimalkan energy yang berlebihan. juga memberi kesan luass terhadap ruangan pada bangunan.



Gambar 16. Interior Cafetaria

Eksterior Bangunan

Dilihat dari sudut perspektif *view* burung terlihat bangunan bangunan yang ada di *CityWalk* ini terlihat menjadi *vocal point* dari bangunan sekitar, dan menjadikan Sukabumi *CityWalk* ini

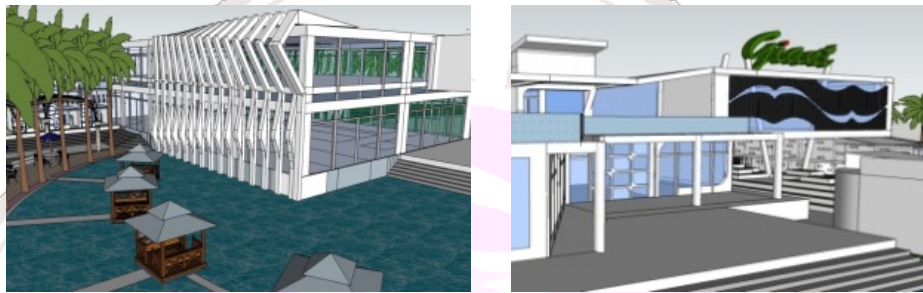
Icon di kawasan ataupun sekala kota. Bangunan yang ada terlihat saling terkoneksi dengan ruang terbuka yang terdapat vegetasi dan kolam yang menja-

dikan nuansa natural dan menyatu dengan Alam sekitar.

Bentuk bangunan *hypermarket* ini di desain sesuai dengan kebutuhan ruang yang efisien agar seluruh ruangan menjadi fungsional dan sirkulasi menjadi terarah. Bentuk dasar bangunan adalah kubus dan kemudian di modifikasi agar terkesan dinamis dengan permainan fasad dan material.

Fasad menggunakan *Sunshiding* sesuai dengan konsep awal yang ber-

tujuan agar ruangan tidak mendapatkan cahaya matahari yang berlebihan tetapi tetap mendapatkan pencahayaan alami dari matahari. Fasad bangunan mengambil ide dasar dari Anologi sifat air terjun yang sedang mengalir dan pola organic dari ide bentukan daun. Pemilihan warna juga terkait dengan tema dan konsep awal dengan memadukan warna Netral dan coklat agar terkesan menyatu dengan pepohonan sekitar.



Gambar 17. Perspektif Exterior Bangunan *Hypermarket & Cinema*

Bentuk bangunan *Departement Store* ini di desain sesuai dengan kebutuhan ruang yang efisien agar seluruh ruangan menjadi fungsional dan sirku-

lasi menjadi terarah. Bentuk dasar bangunan adalah kubus dan kemudian di monifikasi agar terkesan dinamis dengan permainan fasad dan material.



Gambar 18. Perspektif Exterior Bangunan *Departement store*

Pada *Drop off* utama untuk pengunjung *CityWalk* di beri kanopi untuk kenyamanan pengunjung agar terhindar dari panas terik matahari atau hujan. Kanopi utama di desain unik

dengan adanya tiang tiang vertikal yang di buat miring agar terkesan elegan dan minimalis. Kemudian tiang tiang penompang kanopi di buat menyerupai batang pohon.



Gambar 19. Perspektif Exterior Drop Off

Pada bagian tengah *site* terdapat Danau dengan fasilitas permainan air untuk ruang bermain anak dan sebagai area *open sapce* dengan konsep *Out Dorrnya* yang berkesan Natural

dengan adanya pohon pohon rindang dan terdapat saung atau gazebo-gazebo yang menyediakan jajanan atau makanan tradisional khas kota Sukabumi.



Gambar 20. Perspektif Exterior Open Space

Di sepanjang plaza juga terdapat kanopi yang berfungsi untuk peneduh bagi pejalan kaki dari *Main Entrance* sampai ke *retail-retail* yang ada di Sukabumi *CityWalk* ini. Se-

panjang kanopi di topang dengan tiang-tiang baja *rolling* dengan bentuk elegant. Kemudian di atas kanopi terdapat payung urban sebagai peneduh dan *sun shiding* untuk penerangan alami.



Gambar 21. Perspektif Exterior kanopi

Terdapat *Giant tree* di plaza yang bertujuan untuk memberi fungsi peneduh dan estetika serta kesan sejuk pada area tersebut dan berfungsi se-

bagai penyiram tanaman otomatis, sehingga tidak perlu menyiram tanaman dengan tenaga manusia.



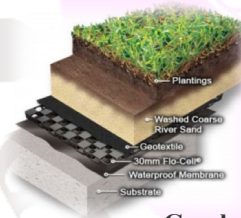
Gambar 22. Perspektif Exterior *Giant Tree*

Bahan Bangunan

1. Atap

Atap bangunan menggunakan sistem pengecoran beton bertulang, dan pada beberapa bangunan juga mene-

rapkan aplikasi open roof yang bertujuan menurunkan suhu pada ruangan, sehingga ruangan tidak memerlukan penghawaan buatan atau AC.



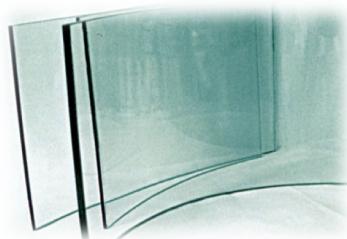
Gambar 23. Atap *Roff Garden* dan Dak Beton

2. Badan Bangunan

Badan bangunan atau yang biasa disebut dinding / partisi, menggunakan material seperti :

a. Material Transparant

Kulit bangunan yang merupakan sebuah material transparan seperti kaca dan fiber glass untuk memanfaatkan cahaya matahari masuk ke dalam ruangan, sehingga meminimalkan penggunaan cahaya buatan.

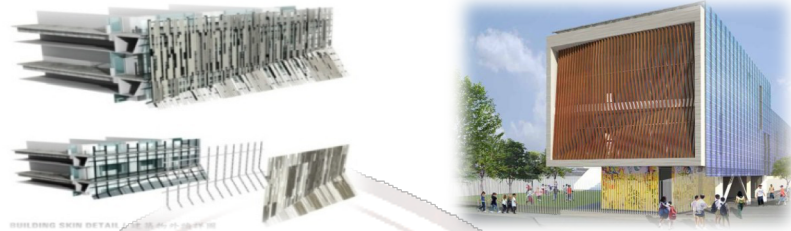


Gambar 24. Material Kaca

b. *Secondary Skin*

Selain sebagai “kulit kedua” pada bangunan, *secondary skin* ini juga berfungsi sebagai penyaring sinar matahari (*Sunshading*) yang masuk ke dalam

bangunan, efek sinar tersebut dapat menambah estetika di dalam ruang dengan permainan-permainan sinar alami dari matahari.



Gambar 25. *Sun Shading*

c. *Spider Glass*

Jenis sambungan yang dipakai untuk melekatkan *allucubond* dan kaca ke baja *truss*. Sistem ini terdiri dari sejumlah aksesoris dengan senjata logam. Pada akhir setiap lengan, selembar kaca ditetapkan oleh sudut dengan sekrup khusus. Kekosongan antara

lembar diisi dengan isolator untuk mengatasi tekanan mekanik dan kondisi cuaca. Hal yang paling diingat jenis kaca yang dapat kita gunakan dalam sistem ini adalah marah kaca hanya untuk meningkatkan tingkat keamanan terhadap tekanan angin.



Gambar 26. *Spider Glass*

KESIMPULAN

Perancangan *City Walk* di Sukabumi telah dilakukan dan sesuai dengan tema desain *Natural and Elegant* dan konsep pendekatan Arsitektur Ekologi. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi bangunan yang berbentuk batang dan daun, interior bangunan yang dominan warna hijau dengan pencahayaan alami, maupun ekterior bangunan yang terlihat saling terkoneksi dengan ruang

terbuka yang terdapat vegetasi dan kolam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K.. 1991. *Arsitek Bentuk Ruang dan Sunannya*, Penerbit Erlangga: Jakarta.
- [2] <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/494/jbptunikompp-gdl-pomerolust-24688-2-bab2.pdf>

- [3] <http://kedirikota.go.id/?act=profile&id=perdagangan&tt=Perdagangan>
- [4] <http://properti.kompas.com/read/2011/05/10/08161880/Starbucks.Ace.Hardware.XXI.Ramaikan.Solo.Paragon.#foto2>
- [5] http://www.archdaily.com/93792/newark-visitors-center-origamix-influx_studio/
- [6] http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/civil-engineering/2010/Artikel_20305075.pdf
- [7] Neufert, Ernest., A Theory of Good City Form. MIT Press Cambridge: Massachusetts

